

**EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR ANAK USIA DINI**

(Penelitian Pre-Eksperimen one group pretest posttest design)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

Asri Yulianti

1908798

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2023**

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Oleh

Asri Yulianti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Asri Yulianti 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ASRI YULIANTI
EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR ANAK USIA DINI

(Penelitian *Pre-Eksperimen one group pretest posttest design*)

Disetujui dan dilaksanakan oleh Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP. 19750820 200501 2 001

Dosen Pembimbing II



Risty Justicia, M.Pd.
NIP. 920200819911031201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGPAUD
Kampus Purwakarta



Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd
NIP. 198009292008011023

Efektivitas Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini

(Penelitian *Pre-Eksperimen one group pretest posttest design*)

AsriYulianti

Yuliantiasri13@upi.edu

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan mengenai motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Populasi yang berjumlah 10 anak dan sampel penelitiannya anak kelompok B TK FM salah satu sekolah yang ada di Kecamatan Purwakarta yang berjumlah 10 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis *Pre-Experimental* dengan *One -Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Data dianalisis dengan melakukan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan masalah pertama tentang motivasi belajar anak usia dini sebelum menggunakan komik digital kelas B yang menunjukkan pada kategori tinggi. Sedangkan masalah kedua tentang motivasi belajar anak usia dini sesudah menggunakan komik digital kelas B menunjukkan pada kriteria sangat tinggi. Berdasarkan perhitungan dalam analisis Uji *N-Gain* menunjukkan adanya perubahan pada kriteria sedang. Dan pada Uji-t tidak adanya perubahan sebelum dan setelah penggunaan komik digital. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang efektif (namun tidak signifikan) antara sebelum dan sesudah pembelajaran komik digital diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Komik Digital, Anak Usia Dini

*THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL COMICS TO INCREASE LEARNING MOTIVATION IN
EARLY CHILDREN*

Asri Yulianti

Yuliantiasri13@upi.edu

This research is motivated by problems regarding early childhood learning motivation. This study aims to determine whether there are significant differences in early childhood learning motivation before and after using digital comics as learning media. The population is 10 children and the research sample is group B TK FM one of the schools in Purwakarta District, totaling 10 people with an age range of 5-6 years. The research method used is Pre-Experimental type with One-Group Pretest-Posttest Design. The research instruments used were tests and observation sheets. Data were analyzed by conducting descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of the study showed the first problem was regarding early childhood learning motivation before using class B digital comics which showed in the high category. While the second problem is about early childhood learning motivation after using class B digital comics showing very high criteria. Based on calculations in the N-Gain Test analysis, it shows that there is a change in the moderate criteria. And in the T Test there was no change before and after using digital comics. So it can be concluded that there is an effective (but not significant) difference between before and after learning digital comics is applied to increase children's learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Digital Comics, Early Childhood

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	6
1.3. TUJUAN PENELITIAN	6
1.4. MANFAAT PENELITIAN	6
1.5. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. PENGERTIAN MOTIVASI	9
2.2. JENIS-JENIS MOTIVASI BELAJAR	9
2.2.1 Fungsi Motivasi Belajar	10
2.2.2 Indikator Motivasi Belajar	11
2.2.3 Motivasi Belajar Anak Usia Dini	12
2.2.4 Peranan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran	14
2.2.5 Upaya meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini	15
2.3. PENGERTIAN KOMIK	16
2.3.1 Jenis-Jenis Komik	18
2.3.2 Unsur-unsur Grafis Komik	18
2.3.3 Manfaat Komik Untuk Anak Usia Dini	19
2.3.4 Komik Sebagai Media Pembelajaran	20

2.3.5	Fitur-fitur Komik Digital Versi Untuk Anak Usia Dini.....	22
	viii	
2.3.6	Kelebihan Komik Digital	28
2.3.7	Kelemahan Komik Digital	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian	31
3.2.	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.3.	Populasi dan Sampel	32
3.4.	Instrumen Penelitian	33
3.5.	Prosedur Penelitian	47
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7.	Analisis Data	48
3.7.1.	Statistika Deskriptif.....	48
3.7.2.	Statistik Inferensial.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		51
4.1	DESKRIPSI PENELITIAN	51
4.2	HASIL PENELITIAN	54
4.2.1.	Statistik Deskriptif	54
4.2.2.	Statistik Inferensial.....	58
4.3	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	61
4.3.1.	Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Komik Digital	62
4.3.2.	Motivasi belajar sesudah menggunakan komik digital	64
4.3.3.	Perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah penggunaan komik digital.....	65
BAB V PENUTUP.....		68
5.1.	KESIMPULAN	68
5.2.	IMPLIKASI	68
5.3.	REKOMENDASI.....	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 One Group Pre-test-Post-test Design	31
Tabel 3. 2 Kategori Hasil Belajar	34
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	35
Tabel 3. 4 Format Pedoman Lembar Observasi.....	36
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkatan N-Gain	50
Tabel 4. 1 Nilai Tes Sebelum Menggunakan Komik Digital.....	54
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Nilai Pretest.....	55
Tabel 4. 3 Nilai Tes Sesudah Menggunakan Komik Digital	56
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Nilai Posttest	56
Tabel 4. 5 Data N-Gain	57
Tabel 4. 6 Uji Normalitas.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas	59
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4. 10 Uji Statistik	60
Tabel 4. 11 Uji-T.....	61
Tabel 4. 12 Nilai Tes Sebelum Menggunakan Komik Digital.....	63
Tabel 4. 13 Nilai Tes Sesudah Menggunakan Komik Digital	64
Tabel 4. 14 Data Uji N-Gain.....	65
Tabel 4. 15 Hasil Uji-T	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Utama Canva	22
Gambar 2. 2 Halaman Utama Wordwall.....	23
Gambar 2. 3 Halaman Utama Vocaroo	23
Gambar 2. 4 Halaman 1 Komik Digital	24
Gambar 2. 5 Halaman 2 Komik Digital	25
Gambar 2. 6 Halaman 3 Komik Digital	25
Gambar 2. 7 Game 1	26
Gambar 2. 8 Game 2	26
Gambar 2. 9 Game 3	27
Gambar 2. 10 Halaman 4 Komik Digital	27
Gambar 2. 11 Website Review	28
Gambar 4. 1 Halaman Pertama (1).....	52
Gambar 4. 2 Halaman Kedua (2)	52
Gambar 4. 3 Halaman Ketiga (3)	53
Gambar 4. 4 Halaman Keempat (4)	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	78
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	82
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	84
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen.....	85
Lampiran 7. Kartu Bimbingan	86
Lampiran 8. Hasil Lembar Observasi Pernyataan <i>Pre-test</i> (Sebelum)	88
Lampiran 9. Hasil Lembar Observasi Pernyataan <i>Post-test</i> (Sesudah).....	94
Lampiran 10. Hasil Skor Nilai <i>Pre-Test-Posttest</i> (Sebelum dan Setelah)	100
Lampiran 11. Output Hasil SPSS.....	101
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	104
Lampiran 13. Dokumentasi.....	107

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, H, F, dkk. (2018). Jurnal Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Realita Vol 3 Nomor 5 Edisi April 2018 ISSN (2503 – 1708) Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram*
- Azizah, N, A, dkk (2021). Eksperimentasi Media Pembelajaran Komik Edukasi Pengenalan Angka Bagi Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 16-21 ISSN: 2580-4197 (print) ISSN: 2685-0281(on line).*
- Bertan, V, C. (2016). Pengaruh Pendayagunaan Sumber Daya Manusia (Tenaga Kerja) Terhadap Hasil Pekerjaan (Studi Kasus Perumahan Taman Mapanget Raya Tamara). *Jurnal Sipil Statik Vol. 4 No. 1 Januari 2016 (13-20) ISSN : 2337-6732.*
- Dewi, F., Justicia, R., & Bayuni, C, T. (Pelatihan Media Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 5 No 1 Tahun 2022 Hal 291-300, p-ISSN: 2598-1218, DOI : 10.31604/jpm.v5i1.291-300*
- Eliamah, Wahira, Alam, K. (2022). Meningkatnya Motivasi Belajar Anak Usia Dini (AUD) Melalui Pembelajaran SAINS. *Edustudent Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran. Vol 1, No. 2 Januari 2022 page 71-81 p-ISSN : 2808-358X dan e-ISSN : 2809-0632*
- Fadilah, N, F. (2021). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 Melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 5 Issue 1 (2021) Pages 373-384, ISSN : 2549-8959 (Online) 2356-1327.*
- Fahmi, A, F & SS, Heru, H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMP N 1 Matesih Tahun Pelajaran. *Jurnal Media Kons. Vol 5, No. 2 Oktober 2019 ISSN : 2528-424 X*
- Firmadani, F.(2020).Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id Porsiding Konferensi Pendidikan Nasional ISSN: 2654-8607*
- Fitri, M. (2020). Pengaruh *Emergency Remote Learning* Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Child education journal. Vol 2, No. 2 december 2020, 68-82*

- Fitrianingsih, R & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan *Strapless* Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*. 4 (1) (2015).
- Hakimah, N, E. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek “POO” Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusamba, Vol.1 No.1 2016*
- Haris, A. (2012).Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Teknologi Pembelajaran.Artikel Teknologi Pendidikan
- Ikhtiaroh, N & Syakir. (2012). Kreasi Komik Digital Bawang Merah Dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *Arty: Jurnal Seni Rupa, Vol 1 (1) 2012 ISSN 2252-7516 E-ISSN 2721-8961*
- Imron. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang, *IJSE- Indonesian Journal on Software Engineering, Vol.5, No. 1, Juni 2019, 19-28 ISSN:2461-0690*
- Indriasih, A, dkk. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 10 No. 2 Juni 2020 ISSN : 2087-9385 (print) dan 2528-696X (online).*
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (*Outdoor Study*) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda). *PeKA : Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR. Vol 6, No. 2 Tahun 2018 P- ISSN : 2337-652x / E-ISSN : 2598-3253*
- Kasmiati. (2023). Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Komik. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Vol 6, No. 4 April 2023 EISSN : 2614-8854, 2734-2742.*
- Khatimah, H & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol 2, No. 2 Edisi Oktober 2017.*
- Kurniawan, B, A., & Hidayah, A. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase BerbasisAndroid

Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains. JPPMS, Vol. 5, No. 2, 2021.*

- Kustantina, A, V, Nuryadi & Marhaeni, H, N. (2022). Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan. Vol 13, No. 1, April 2022, Hal. 01-07. ISSN 2086-6356 (Print) ISSN 2614-3674 (Online)*
- Kustianingsari, N & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, *Jurnal mahasiswa universitas negeri Surabaya, Vol 6, No 2 (2015)*
- Magdalena, I, dkk. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kabupaten Tangerang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol 2, No.2, Juli 2020; 227-237*
- Mirawati. (2017). Matematika Kreatif: Pembelajaran Matematika Bagi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Yang Menyenangkan Dan Bermakna. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 3a Desember 2017 P-ISSN: 2599-0438; ISSN: 2599-042X*
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal. Vol 4, No.2016*
- Mustafa, S, P. (2022). Statistika Inferensial Meliputi Uji Beda Dalam Pendidikan Jasmani : Sebuah Tinjauan. *Didakta Jurnal Pemikiran Pendidikan. Vol, 28, No. 2 (1) Tahun 2022 / 71-86, ISSN 1693-4318 (printed) and ISSN 2621-8941 (online), DOI: 10.30587/didaktika.v28i2(1).4166*
- Nabila, S., Putri, U, S., & Dewi, F. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Vol 2 Issue 1 (2023) Pages 259-264 ISSN : 2828-6006.*
- Nasution, M, L. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah, Volume 14, No. 1, Januari – Juni 2017, ISSN :1829-8419*
- Nisa, K & Sujarwo. (2021). Efektivitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak UsiaDini. *Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan anak usia dini. Vol 5 Issue 1 (2021) Pages 229-240.*

Paramita, D, W, R, dkk. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen Edisi Ketiga Cetakan Pertama, *Maret 2021 ISBN: 978-623-95051-5-8 xii + 170 hlm, 15,5 x 23 cm*

Asri Yulianti, 2023

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Pratiwi, G & Lubis, T. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Ud Adli Di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa, ISSN 2807-2219*.
- Pratiwi, I, N. (2017). Penggunaan Media *Video Call* Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial. Vol 1, No. 2, Agustus 2017 ISSN : 2581-2424*
- Purnama, B. U, Mulyoto & Ardianto, T. D. (2015). Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Teknodika, Vol13, Nomor 2, September 2015*.
- Purnomo, P & Palupi, S, M. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD). Vol 20, No. 2, Desember 2016, hlm. 151-157*
- Putra Kamajaya, A & Frianto, A. (2013). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kepuasan Kerja. *Bisma Jurnal bisnis dan manajemen, Vol 6 No. 1 Agustus 2013*
- Putri, K, J. (2022). Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Kemdikbud 15 Maret 2022 - 16:10 WIB*
- Putri, U, S., Dewi, F., & Bayuni, Citra, T. (2022). E-Comic Inservice Training Bagi Guru-Guru PAUD. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 5 No. 1 Tahun 2022 p-ISSN : 2598-1218 e-ISSN : 2598-1226 DOI : 10.31604/jpm.v5i1.284-290*
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *ISBN 978-623-98648-2-6*
- Rahmatin, U, dkk. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal Of Informatics. Vol. 3, No. 1, April 2021, ISSN 2685-4244 (online) ISSN 2656-467X (print)*
- Ramadoni & Fatma, Y, H. (2023). Hubungan Kemandirian Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras Siswa. *Asimotot : Jurnal Kependidikan Matematika. Vol 4 No. 2, Desember 2022 – Mei 2023, hal 101 – 110 .p-ISSN 2685-9009; e-ISSN 2685-9580*.
- Riwanto, A, M & Wulandari, P, M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal*

- Romlah, S. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar (Kognitif) Anak Di Kelompok B2 TK Alkhairaat Tavanjuka. *Jurnal.Untad, Vol, 4, No 3 (2017) No.Stambuk A411 13 075*
- Rossana, L, Siswandari, & Sudiyanto. (2019). Komik Digital Berbasis PBL Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Berpikir Kritis : Sebuah Kajian Literatur. Seminar Nasional Pendidikan Pengembangan Kualitas Pembelajaran Era Generasi Milenial 2019. *ISSN 2503-4855*
- Salsabila, H, U & Agustian, N. (2021).Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran.Islamika Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan *Volume 3, Nomor 1, Januari 2021*
- Santosa, T, D & Us, T. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XIII, Vol No. 2, Tahun 2016*
- Saputra, dkk. (2018). Korelasi Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 No. 1, 2018, ISSN : 1829-877X*
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *At-Ta'dib : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam. Vol 10, No. 1, Juni 2018*
- Suharni & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS : Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol. 3 No. 1 Bulan Desember Tahun 2018 p-ISSN : 2541-6782, e-ISSN : 2580-6467*
- Sunadi, L. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Muhammiyah 2 Surabaya
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi. Vol 6, No. 1 Maret 2022*
- Susilawati, T, Dharmawansyah, D & Sumaedi. (2019). Metode Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Terhadap Kinerja Proyek Konstruksi (Studi Kasus Proyek Pembangkit Listrik Tenaga Mesin Gas Sumbawa). *Jurnal Tamboran Vol. 3 No. 3 Oktober 2019, ISSN 2527-970X | E-ISSN 2621- 542x*
- Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk

Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, Vol III, Edisi 1, Juni 2014*

Asri Yulianti, 2023

EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Syamsurijal, Suhardi, I & Mappesse, Y, M. (2022). Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Hal 10519-10535 Vol 6 No 2 Tahun 2022*
- Talakuan, Y, dkk. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada RSU Bhakti Rahayu Ambon. *Jurnal Inovasi Penelitian, Vol, 1, No. 7 Desember 2020, ISSN 2722-9475 (Cetak) ISSN 2722-9467 (Online)*
- Watini, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada TK Labschool STAI Bani Shaleh Bekasi. *Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan anak usia dini. Vol 4 Issue 1 (2020) pages 110-123.*
- Yonkie, A & Nugroho, A, (2017). Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik *Web. Dimensi DKV, Vol.2- No.2 Oktober 2017*
- Yuliana, Siswandari, Sudyanto. (2022). Belajar Akuntansi Melalui Komik Digital. *Jendela Pendidikan dan kebudayaan BKLM Kemendikbud, hal : 30 edisi 62/September 2022*
- Yulianti, P, R, dkk. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Terhadap Kinerja Siswa. *Jurnal Ilmiah Korpus, Vol, 6 No. 2, 2022, ISSN (online) : 2614-6614, doi*